SERIE TELEVISEE

KARTAPUS

BIBLE

ECRIT PAR

ERIC COMMUNIER
ALAIN RANGER

I - Présentation générale de l'histoire
II - Les personnages

I - HISTOIRE

Kartapus est un ours électronique, il est le héros d'un jeu vidéo pour enfant : "Kartapus, l'ours invisible".
L'inventeur de ce jeu s'appelle Eric, informaticien, spécialiste des jeux sur ordinateur. Eric et sa femme Florence ont deux enfants Amandine et Franck.
Ils vivent dans un charmant pavillon de banlieue.
C'est au cours d'une partie "Kartapus" sur l'ordinateur, qu'un phénomène extraordinaire se produit sous les yeux des enfants. En pulvérisant le record, Franck et Amandine propulsent l'ours hors de la machine.
Kartapus se matérialise en grande peluche dynamique et **a la particularité d'être visible pour les enfants et invisible pour les adultes.**
Immédiatement une grande complicité naît entre Kartapus et ses nouveaux amis Franck et Amandine, les parents assistent, eux, à des phénomènes étranges et drôles dans leur maison.

II - LES PERSONNAGES

Les personnages principaux

KARTAPUS l'ours invisible
ERIC le papa
FLORENCE la maman
FRANCK le petit garçon
AMANDINE la petite fille

Les personnages secondaires

MAMIE la grand-mère maternelle
PIERRE le tonton magicien
GENEVIEVE l'amie de Florence
RAMON le revendeur multi-produit
GERARD le collègue de travail d' Eric
CORNELIUS le cousin de kartapus

KARTAPUS

C' est un ours, héros d'un jeu vidéo pour enfants.
Dans la partie, kartapus est poursuivi par des chasseurs et des abeilles qui l'empêchent d'obtenir le pot de miel synonyme de victoire.
Projeté hors de la machine, Kartapus se retrouve chez les humains, ses repères sont alors différents du monde virtuel d'où il vient.
Il découvre son nouvel environnement avec un étonnement permanent.
Kartapus a bon caractère, pour lui tout est prétexte à rire, jouer et à faire des blagues. Il est dévoué, serviable, toujours prèt à aider les enfants. Il est malin mais aussi très maladroit.
Sa hantise est de retourner un jour définitivement dans l'ordinateur.
Il aimerait qu'Eric et Florence le voient et l'apprécient.
Kartapus a des pouvoirs extraordinaires grâce à son ventre électronique qu'il programme à souhait, il peut modifier le cours des événements, accélérer ses mouvements, faire des " marche arrière ", se transformer, se déguiser pour le plus grand bonheur de Franck et Amandine.
Kartapus est très gourmand, son coin favori... le réfrigérateur. Le miel reste son plat préféré, mais il ne refusera jamais une sucrerie ou un gâteau à condition qu'il soit gros.Pour garder la forme Kartapus mange aussi du pollen.
Le miel et le pollen sont indispensables pour sa santé.
Kartapus adore les calins et les moments de tendresse, un peu jaloux, il boude facilement. Il fait souvent fuir de la maison les personnes que les enfants ou lui même n'apprécient pas . Il veut rester le préféré des enfants.
Kartapus sait être moral avec les enfants quand il s'agit d'école et de respect des parents. Son objectif principal: le bonheur des enfants.

ERIC

Eric a environ quarante ans et est informaticien. Il est l'inventeur du jeu vidéo "kartapus, l'ours invisible" mais ne se doute pas une seule seconde que l'ours qu'il a créé existe réellement. Marié à Florence, c'est un père de famille attentionné. Ses priorités: Ses enfants et Florence. Il est de nature très gai, ses colères sont rares et jamais violentes. Eric est un peu naïf et il a toujours tendance à croire ce qu'il voit sans chercher à comprendre le pourquoi des choses.
Il n'est pas très sportif, excepté pour les matchs de foot à la télé. En famille, il n'aime pas qu'on lui prenne la vedette et est un peu jaloux. Il rend service facilement et ne dédaigne pas trop les tâches ménagéres.

Eric est gourmand et comme Kartapus il aime les gros gâteaux et les tartines de miel. Il joue au scrabble et aux cartes mais est un peu tricheur. Eric est bricoleur, il installe et répare facilement.

FLORENCE

Florence a environ trente quatre ans, elle est maquettiste indépendante, cependant son activité principale reste la défense des animaux en voie de disparition au sein d'une association qu'elle dirige. Florence est une femme dynamique.
C'est une bonne mère de famille, elle est très attentionnée pour ses enfants et son mari. Florence est étourdie, souvent en retard.
La cuisine n'est pas son point fort . Elle aime rire et rendre service. Comme Eric, Florence est naïve face à certains événements et ne cherche pas à les comprendre. Elle n'est pas rancunière et pardonne vite. Elle adore son grand frère Pierre, ce qui rend un peu jaloux Eric. Elle est sensible aux problèmes de sécurité. Son passe temps favori: les mots croisés.

FRANCK

Franck est l'aîné des enfants, il a 9 ans. C'est un champion du jeu vidéo et ses performances ont permis à kartapus de se matérialiser. Franck est bien élevé mais comme tout enfant de son âge il est turbulent, surtout depuis l'arrivée de kartapus. Malgré cela il écoute toujours ses parents.
Kartapus est naturellement son ami préféré et il en délaisse presque ses copains de l'école. Franck est malicieux et a souvent des solutions judicieuses. Il est sensible au bonheur et à la santé de Kartapus et espère garder le secret de l'existence de son ami l'ours invisible le plus longtemps possible. Franck a du caractère, il n'hésite pas à gronder Kartapus en cas de bétises.

AMANDINE

Amandine est la benjamine, elle a environ 8 ans. Comme Franck, Amandine est une spécialiste du jeu vidéo. Bien que plus sensible que son frère, son caractère général en est très proche et en fait une complice idéale. Elle est câline, tendre et très spontanée. Amandine fera tout pour faire plaisir à son Kartapus.

MAMIE

Mamie est la grand-mère maternelle des enfants. Calme, tendre, joueuse, elle est toujours prête à tout pour eux... C'est la Mamie idéale!
C'est la confidente privilégiée de Franck et Amandine, d'ailleurs il suffirait de peu de choses pour qu'elle croit en l'existence de Kartapus. Mamie adore taquiner son gendre Eric, mais leurs rapports sont le plus souvent au beau fixe. Enfin, Mamie fait naturellement des bons et gros gâteaux.

TONTON PIERRE

Pierre est le grand frère de Florence. Il est magicien, au plus grand bonheur des enfants. De tempérament très facile, Pierre est naïf et adore rendre service. Florence et les enfants sont admiratifs devant ses illusions magiques. Seul Eric, qui perd un peu la vedette lors de ses tours est un peu jaloux.

GENEVIEVE

Geneviève est l'amie de Florence. Très "bon chic bon genre", elle est moins appréciée d'Eric et des enfants. Inconditionnelle de manteaux en poils d'animaux, Kartapus fait tout pour la chasser dès son arrivée. Geneviève croit toujours avoir raison, très bavarde, elle est un peu autoritaire et sans gène. Son animal domestique est Coco le perroquet qu'elle n'hésite pas à laisser en pension chez Florence dès le moindre Week-end.

RAMON

Ramon est l'ami de la famille. C'est un commercial ambulant qui vend absolument tout. Dès qu'il a un nouveau produit, il passe toujours le proposer à ses amis. Hélas ses échantillons s'avèrent toujours catastrophiques (souvent à cause de Kartapus).

GERARD

Gérard est le collègue de travail d'Eric. Il invente comme lui des jeux vidéo et a travaillé sur le projet Kartapus. Gérard a gardé une âme d'enfant et c'est pour cela qu'il est la seule grande personne à voir Kartapus. Les enfants qui veulent garder pour eux le secret de Kartapus, ne croient jamais Gérard quand il parle de ses visions avec Kartapus.

CORNELIUS

Cornélius est le cousin ours de Kartapus. Il vit dans un jeu vidéo mais n'a pas la possibilité comme son cousin de se matérialiser et de sortir de l'écran. Cornélius envie beaucoup Kartapus de passer des moments privilégiés avec Franck et Amandine mais espère qu'un jour il pourra venir rejoindre son cousin pour faire avec lui plein de bêtises.